

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adimihardja, M. (2003). *Ragam Kanji*. Bandung: Pustaka Grafika.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP PRESS.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Henshall, K. (1995). *A Guide to Remembering Japanese Characters*. Vermont: Tuttle Publishing.
- Miyake, M. H. (2004). *Old Japanese: A Phonetic Reconstruction*. London: Routledge.
- Miyamoto, Y. (1988). *New Kanji Dictionary*. Glendale CA: Nihongo Institute.
- Mooney, S. (2000). *5.110 days in Tokyo and everything's hunky-dory: the marketer's guide to advertising in Japan*. Westport, CT: Quorum Books.
- Moriyama, T. (2001). *Petunjuk Praktis Memahami Tanda Berhuruf Kanji 1*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Nomura, K. (2010). *Japanese Grammar: The Connecting Point*. Maryland: University Press of America.
- Perrot, E. (1992). *Effective Teaching*. New York, NY: Longman Inc.
- Pivec, M. (Penyunting). (2004). *Guidelines for Game-Based Learning*. Lengerich: Pabst Science Publisher.
- Rowley, M. (1992). *Kanji Pict-O-Graphix*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Singer, D.G., Golinkoff, R.M., & Hirsh-Pasek, K. (2006). *Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. New York, NY: New York University Press.
- Sprenger, M. (2011). *Cara Mengajar Agar Siswa Tetap Ingat*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugar, S. & Whitcomb, J. (2006). *Training Games: Simple and Effective Techniques to Engage and Motivate Learners*. Amerika Serikat: American Society for Training and Development.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Susilana, R. dkk. (2006). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kutekpen FIP UPI .
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutikno, M. S. (2005). *Pembelajaran Efektif Apa dan Bagaimana Mengupayakannya*. Mataram: NTP Pres.
- Tedjasaputra, M. S. (2011) *Bermain, Mainan dan Permainan*.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- 文化庁. (1980). 「ことばシリーズ」和語 漢語. 東京: 大蔵省印刷局.

Skripsi:

- Cahyono. (2010). *Efektivitas Teknik Permainan Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS UPI, Bandung.
- Erwandi, S. A. (2011). *Efektivitas Pembelajaran Kanji Menggunakan Media Cerita Pendek*. (Skripsi). FPBS UPI, Bandung.
- Fazriyah, D.R. (2013). *Efektivitas Teknik Permainan The Clues Untuk Meningkatkan Penguasaan. Kosakata Bahasa Jepang*. (Skripsi). FPBS UPI, Bandung.
- Ferdiani, J. (2012). *Efektivitas Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Dengan Menggunakan Media Permainan Domikado*. (Skripsi). FPBS UPI, Bandung
- Hanum, L. A. (2010). *Pembelajaran Kanji Tingkat Dasar Melalui Ilustrasi dan Story*. (Skripsi). FPBS UPI, Bandung
- Mayasari, K. (2012). *Efektivitas Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching and Learning melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Pelajaran IPA Kelas IV Semester II di SD Imbas Gugus Pangeran Diponegoro Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). Program Studi PGSD FKIP-UKSW, Salatiga.
- Rihadini, M. (2012). *Efektivitas Pelaksanaan Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perdesaan Pada Kelompok Simpan Pinjam Perempuan (PNPM MP SPP) di Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan Propinsi Sulawesi Tenggara Pada Periode 2010*. (Skripsi) Universitas Hasanuddin, Makassar.

Wiguna, K. (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Domino Card dalam Meningkatkan Hafalan Kanji Pada Mahasiswa Tingkat I FPBS UPI*. (Skripsi) FPBS UPI, Bandung.

Makalah:

Sudarmaji, (2009). *Bermain dalam Pembelajaran Bukan Guru Profesional?*. Yogyakarta: Grafika Indah.

Jurnal:

Alduais, A.M.S. (2012). *Intergration of Language Learning Theories and Aids Used for the Language Teaching and Learning: A Psycholinguistic Perspective*. Departement of Eng., King Saud University. Saudi Arabia.

Agustina, Sri Dewi. (2012). *Pembelajaran Model Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa*. MTs Negeri 2 Model Palembang, Indonesia.

Hafidah, R. (2013). *Penggunaan Games untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Sebagai Penunjang Mata Kuliah Bahasa Inggris Mahasiswa Kelas Paser Prodi PG-Paud FKIP UNS*. PG-Paud FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Richards, C. & Dolati, R. (2010). *Harnessing the Use of Visual Learning Aids in the English Language Classroom*. University Technology Malaysia, Malaysia.

Susi, Tarja, Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious Games—An Overview*. School of Humanities and Informatics University of Skövde, Swedia.

Yunus, M., Salehi, H., & John, D.S.A. (2013). *Using Visual Aids as a Motivational Tool in Enhancing Student's Interest in Reading Literary Text*. Proceedings of the 4th International Conference on Education and Educational Technologies (EET '13), hlm. 114-117.

Sumber lain (Artikel dan Diktat Kuliah):

Beermann, R. E. (2006). *Introduction to the Japanese Writing System*. Universität Duisburg-Essen, North Rhine-Westphalia, Jerman.

- Nuraeni, N., Fitrajaya, E., Setiawan, W. (2010). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. FPMIPA UPI, Bandung.
- Nuryanto, A. (t.t.). *Media Pembelajaran*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yi-Hsun, L. (2000). *Teaching Vocabulary with Visual Aids*. Kao Ying Industrial & Commercial Vocational High School.

The Ohio State University. (t.t.). *7 Things You Should Know About Visual Information*. Diakses dari: <https://ocio.osu.edu/elearning/toolbox/brief/visual-information/7-things-you-should-know-about-visual-information/>

Wonkavator. (2014). *a brief history of UNO*. Diakses dari :
www.wonkavator.com/uno/unohistory.html
<http://www.dannychoo.com>
<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>
<http://www.pengertiandefinisi.com/2011/07/pengertian-efektivitas-pembelajaran.html>